Dreamcast™

Dreamcast

SONIC TEAM

SEGA



PHANTASY STAR™ ONLINE

ファンタシースターオンライン

Ver.2

OPTIONS

Select OPTIONS from the PSO Ver.2 title screen menu to modify the following game settings. Note that these settings cannot be modified during gameplay. Use ↑ ↓ to select an item from the OPTIONS menu and press ●. Then use ↑ ↓ to select the desired setting and press ● to enter. Press ○ to return to the previous menu.

LANGUAGE — Select this item to modify the language setting of PSO Ver.2

BGM TEST — Select this item to playback the BGM (Background Music) tracks used in PSO Ver.2. Use ↑ ↓ to select a song and press ● to play it. Press ● to stop playback. Press ○ again to return to the OPTIONS menu.

SOUND OUTPUT — Set the sound output to either STEREO or MONAURAL.

SOUND BALANCE — Adjust the volume balance. Use ↑ ↓ to select either BGM or SE (Sound Effects) and then use ← → to adjust the levels.

UDP SETTING — A high-level network setup to select the use of UDP. Note that the network setup is not necessary unless an announcement regarding UDP is made by your provider, for instance, when a connection to the network is not possible.

EXIT — Select to return to the title screen.

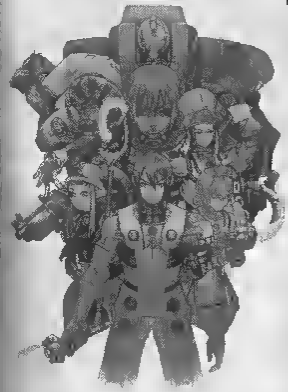
NOTICE REGARDING ONLINE GAMEPLAY

Please read our Terms and Conditions (provided separately inside PSO Ver.2 jewel case) upon which Sega Europe Limited ("Sega", "we" or "us") in conjunction with Sega Corporation, Sonic Team and/or Isao will supply the ability to play Phantasy Star Online Ver.2 online via the Internet (the "Service"). If you decide to play Phantasy Star Online Ver. 2 online you will be deemed to have fully read and understood these terms.

Sega Europe Ltd., Sega Corporation, Sonic Team and/or Isao reserve the right to temporarily or permanently ban a user's account if the player logs onto the PSO Ver. 2 servers with an invalid item and/or repeatedly disturbs other players by violating our Terms and Conditions.

Merci d'avoir achete Phantasy Star Online Ver.2. Ce logiciel a été conçu pour une utilisation exclusive sur la console Dreamcast. Lisez attentivement ce manuel d'instructions avant de commencer a jouer.

Remarque : ci-après dans le présent manuel, Phantasy Star Online Ver.2 sera abrege sous la forme PSO Ver.2.



SOMMAIRE

NOUVELLES FONCTIONNALITES DE PSO VER.2 46
COMMANDES DE BASE 48
CLAVIER-ECRAN 49
SAUVEGARDE 49
COMMENCER UNE PARTIE 50
CREATION DE PERSONNAGE 52
SELECTION DU MODE 53
STRUCTURE DU RESEAU EN LIGNE 54
L'UNIVERS DE PSO VER.2 EN LIGNE 55
VISITE DE PIONEER 2 57
JOUER A PSO VER.2 60
MENUS ET AFFICHAGE DE JEU 62
MODE BATTLE 69
MODE CHALLENGE 71
OPTIONS 72
AVERTISSEMENT DANS LE CAS D'UNE UTILISATION EN LIGNE 72

PSO Ver.2 nécessite l'utilisation d'un VM (Visual Memory – Carte mémoire), vendu séparément. **15 blocs sont necessaires pour sauvegarder le fichier de jeu principal, 30 pour le fichier de Guild card. La sauvegarde de fichiers télécharges requiert des blocs supplémentaires.** Lorsque vous quittez le jeu, la sauvegarde est automatique. N'eteignez jamais la console Dreamcast, ne retirez pas de carte memoire et ne décannectez pas la manette lorsque vous chargez ou sauvegardez des données. Pour plus d'informations sur la sauvegarde, repartez-vous à la page 49.

- Les modes CHALLENGE et BATTLE ont été ajoutés, et sont uniquement accessibles en ligne. Vous pouvez désormais vous équiper d'armes et utiliser des objets dans la FENETRE DE RACCOURCI. Appuyez sur le bouton ❼ en maintenant le bouton analogique D enfoncé.

CHOICE SEARCH (Recherche) permet d'effectuer des recherches en ligne en fonction des caractéristiques des joueurs. L'option DRESSING ROOM (Apparence du perso) apparaît dans l'écran de Sélection de personnage si vous possédez au moins 100 000 meseta. Pour cette somme, vous pouvez changer certaines caractéristiques physiques de votre personnage.

PRECAUTIONS D'UTILISATION DES PERSONNAGES PSO ORIGINAUX

En MODE EN LIGNE, les utilisateurs de PSO et de PSO Ver.2 peuvent jouer sur le même serveur. Etant donné que PSO ne dispose pas des nouveaux modes et fonctions de PSO Ver.2, les joueurs PSO et PSO Ver.2 ne peuvent pas toujours jouer ensemble. Veuillez vérifier la version du logiciel que vos adversaires utilisent avant de commencer à jouer.

Lorsqu'un utilisateur PSO Ver.2 crée l'EQUIPE, si celui-ci sélectionne l'option « PSO Ver.2 », seuls les utilisateurs PSO Ver.2 peuvent se joindre à l'équipe. Si vous jouez à Go Go Ball dans le lobby, seuls les utilisateurs PSO Ver.2 peuvent participer. En cas d'échange d'objets, un utilisateur PSO Ver.2 qui souhaite donner un objet à un utilisateur PSO doit vérifier que l'objet en question n'appartient pas exclusivement à l'univers PSO Ver.2. Si tel est le cas, le nom de l'objet apparaît en jaune. Si vous procédez à l'échange, l'objet sera converti en un objet de la même série dans PSO. Le nom des personnages PSO Ver.2 apparaît en jaune. Le nom des personnages PSO apparaît en blanc. Par conséquent, si vous convertissez un fichier PSO en PSO Ver.2, le nom de personnage apparaîtra en jaune. Lorsque vous convertissez un fichier PSO en PSO Ver.2 pour jouer, vous devez d'abord indiquer le numéro de série et la clé d'accès imprimée sur l'étiquette à l'intérieur du coffret PSO. Si vous essayez de jouer à PSO après la conversion, un message d'erreur s'affichera vous signalant que vous ne pouvez pas jouer à PSO.

REMARQUES SUR LES NUMEROS DE SERIE

Pour jouer à PSO Ver.2, vous devrez fournir le numéro de série et la clé d'accès de PSO Version 2. Etant donné qu'elles sont imprimées à l'intérieur du coffret, veillez à le conserver dans un endroit sûr pour éviter de le perdre. Ne les divulguez à personne.
Enfin, veillez à indiquer correctement le numéro de série et la clé d'accès.

■REMARQUES SUR LES NUMEROS :

- **Caractères alphanumériques pour le numéro de série**
 numériques : 0-9 alphabétiques : A-Z
- **Caractères alphanumériques pour la clé d'accès**

Pour jouer à PSO Ver.2, vous devez fournir le numéro de série et la clé d'accès PSO Ver.2.
Tous les caractères alphanumériques (majuscules et minuscules) sont valables à l'exception des suivants :
numériques : 0,1 alphabétiques : I, l, q, O

DROITS RESERVES SUR LES COMPTES TEMPORAIREMENT OU DEFINITIVEMENT INTERDITS

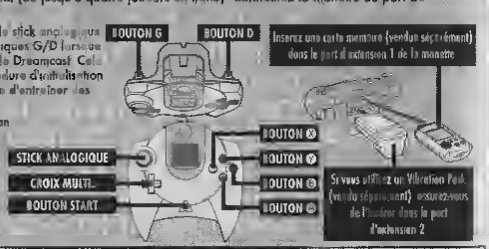
Sega Europe Ltd., Sega Corporation, Sonic Team et/ou Isao se réserve le droit d'interdire temporairement ou définitivement l'accès du serveur à un utilisateur s'il apparaît que celui-ci se connecte à PSO Ver.2 avec un objet non autorisé et/ou perturbe de façon répétée les autres joueurs en violant les Termes et Conditions d'utilisation (contenus dans la boîte de PSO Ver.2). Dans le cas d'une violation simple telle que la possession d'un objet non autorisé, l'interdiction d'accès pourra durer une journée (même si l'objet a été confié à ce joueur par un autre joueur) et le joueur puni sera autorisé à se reconnecter un jour plein après avoir effacé l'objet en question. Des violations répétées de ces règles résulteront en une interdiction définitive d'accès au serveur. Cette décision est à l'entière discrétion de Sega Europe Ltd., Sega Corporation, Sonic Team et Isao.

COMMANDES DE BASE

PSO Ver.2 se joue seul (ou jusqu'à quatre joueurs en ligne). Connectez la manette au port de commande A.

Ne manipulez jamais le stick analogique ou les boutons analogiques G/D lorsque vous allumez la console Dreamcast. Cela peut entraver la procédure d'initialisation de la manette et risque d'entraîner des dysfonctionnements.

Pour retourner à l'écran de titre à tout moment en cours de partie, appuyez simultanément sur les boutons ● Ⓑ Ⓧ Ⓨ tout en maintenant le bouton Start enfoncé.



ATTENTION

Vous ne pouvez pas jouer à PSO Ver.2 sans carte mémoire. Assurez-vous d'en insérer une avant de commencer à jouer.

	ECRAN DE TITRE / MENUS DU JEU / ECRAN DE SELECTION DES VAISSEAUX	CHARACTER SELECT	VISUAL LOBBY / EN VILLE	EN COMBAT
STICK ANALOGIQUE	SELECTIONNER		DEPLACER LE PERSONNAGE	
CROIX MULTI-	SELECTIONNER		SELECTIONNER	
BOUTON ANAL. G	NON UTILISE	ROTATION DE CAMERA	VUE CAMERA (Revenir à une vue derrière le personnage)	
BOUTON ANAL. D	NON UTILISE	ROTATION DE CAMERA	NON UTILISE	UTILISER OBJET SÉLECTIONNÉ
BOUTON Ⓐ	VALIDER		VALIDER	UTILISER PALETTE D'ACTIONS DU PERSO
BOUTON ●	ANNULER		ANNULER	UTILISER PALETTE D'ACTIONS DU PERSO
BOUTON Ⓑ	NON UTILISE		AFFICHER INFO	UTILISER PALETTE D'ACTIONS DU PERSO
BOUTON Ⓧ	NON UTILISE		AFFICHER LE CLAVIER-ECRAN (Voir p. 51 pour les détails)	
BOUTON START	DEMARRER LA PARTIE	RETOUR	AFFICHER LE MENU PRINCIPAL	
D+●	EN COMBAT UNIQUEMENT : AFFICHER LA FENETRE DE RACCOURCI (bouton analogique D pour changer le contenu affiché)			

CLAVIER-ECRAN

Vous pouvez utiliser le clavier-écran pour discuter avec d'autres joueurs tout en jouant à PSO Ver.2 ou bien en connectant un clavier Dreamcast (vendu séparément) au port de commande B, C ou D.

	CROIX MULTI-/STICK ANALOGIQUE Sélectionner les personnages
ENTREE	BOUTON Ⓐ Valider (pour afficher du texte)
RETOUR	BOUTON ● Supprimer un personnage
	BOUTON ● Naviguer parmi les écrans
QUITTER	BOUTON Ⓑ Fermer le clavier
SYMBOLE	BOUTON ANALOGIQUE G/D Naviguer parmi les icônes

SAUVEGARDE

Pour sauvegarder les données du jeu PSO Ver.2, une carte mémoire est requise. 15 blocs d'espace libre sont nécessaires pour sauvegarder le fichier de jeu principal. 30 blocs pour le fichier de Guild card. La sauvegarde de fichiers téléchargés requiert des blocs supplémentaires. Pour sauvegarder les données du jeu, sélectionnez Quitter le jeu dans le menu principal. N'éteignez jamais la console Dreamcast, ne retirez pas de carte mémoire et ne déconnectez pas la manette pendant la sauvegarde des données. De même, ne manipulez pas de carte mémoire en cours de partie, cela est susceptible d'entraver le processus de sauvegarde.

SAUVEGARDE EN LIGNE

Lorsque vous jouez en réseau, sélectionnez « Quit Game » dans le menu principal. Pour confirmer la déconnexion du réseau, utilisez ⬆⬇ pour sélectionner OUI ou NON et appuyez sur Ⓐ pour valider et sauvegarder votre partie. Si vous jouez en équipe, vous serez rayé de l'équipe. A ce moment précis, tous les points d'expérience remportés en combat ou tous les objets collectés seront sauvegardés. Si vous quittez votre équipe au milieu d'une quête et si elle doit la terminer sans vous, l'équipe entière ne pourra recevoir la récompense sauf si les membres viennent la réclamer tous ensemble.

SAUVEGARDE HORS CONNEXION

Lorsque vous jouez hors connexion, sélectionnez « Quit Game » dans le menu principal. Vous serez invité à sauvegarder si vous le souhaitez. Utilisez les boutons ⬆⬇ pour sélectionner OUI ou NON et appuyez sur le bouton Ⓐ pour valider.

ATTENTION Si vous quittez le jeu sans utiliser la procédure qui s'impose (option « Quit Game » dans le menu principal) ou si pour toute autre raison, vous êtes déconnecté du serveur au cours d'une partie sur réseau, tous les objets ou l'argent consignés (Meseta), laissés en ville ou dans la zone de jeu seront perdus.

SAUVEGARDE

A PROPOS DE LA SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

En dehors des sauvegardes que vous effectuez manuellement en quittant le jeu, la partie peut se sauvegarder automatiquement dans les endroits ou situations suivantes. N'éteignez jamais la console Dreamcast et ne retirez pas de carte mémoire en cours de partie. Vous trouverez ci-dessous les situations qui entraînent la sauvegarde automatique du jeu :

- Utilisation du transporteur principal
- Déplacement entre les zones ou vers la zone du patron ou utilisation du téléporteur
- Incapacité à se battre ou renvoi à la ville
- Achat ou vente d'objet au magasin
- Dépôt d'équipement à la banque
- Utilisation de la consigne
- Réinitialisation logicielle du jeu (EN LIGNE)
- Déconnexion automatique de la fonction réseau (EN LIGNE)
- Débranchement du câble modem en cours de partie (EN LIGNE)
- Avant, après ou pendant le redémarrage du mode Battle (EN LIGNE)
- A la fin d'une partie en mode Battle, lorsque vous revenez au Guild des chasseurs (EN LIGNE)
- En mode Challenge lorsque vous utilisez le transporteur à la fin de votre quête (EN LIGNE)
- En mode Challenge lorsque vous avez échoué et êtes revenu au Guild des chasseurs (EN LIGNE)

ATTENTION : si la carte mémoire est retirée en cours de partie en ligne, la connexion réseau est coupée. Dans ce cas, en l'absence de carte mémoire, le contenu du jeu au moment de la connexion n'est pas sauvegardé. Si vous reconnectez la même carte mémoire, le contenu de la partie au moment de la déconnexion sera sauvegardé. Si vous éteignez la console sans sauvegarder, le contenu de votre partie jusqu'à ce point sera supprimé.

COMMENCER UNE PARTIE

Veuillez noter que vous ne pouvez pas jouer à PSO Ver.2 sur une console Dreamcast différente de celle que vous avez utilisée pour sauvegarder le fichier principal. Si vous essayez de jouer à partir d'une autre console, le fichier de jeu sera considéré comme défectueux.

ENTREE DU NUMERO DE SERIE/CLE D'ACCES

Lorsque vous démarrez le jeu, le menu d'entrée du numéro de série et de la clé d'accès de PSO Ver.2 s'affiche. Utilisez ⬆⬇⬅➡ pour sélectionner un caractère et appuyez sur Ⓐ pour valider. Appuyez sur Ⓑ pour revenir à l'écran précédent. Une fois les caractères entrés, un écran de vérification s'affiche. Vérifiez le numéro de série et la clé d'accès avant de poursuivre.

COMMENCER UNE PARTIE

JOUER A PSO VER.2 AVEC UN FICHIER PSO

Lorsque vous sélectionnez CONTINUE dans le menu de jeu et que vous avez une carte mémoire avec un fichier PSO (fichier principal [personnage] ou fichiers de carte de Guild), vous devez sélectionner CONVERTIR ou ALLER A L'ECRAN DE TITRE. Les personnages PSO ne peuvent pas être utilisés dans PSO Ver.2 avant que le fichier soit converti en fichier PSO Ver.2. Une fois le fichier PSO converti en fichier PSO Ver.2, vous ne pouvez plus l'utiliser pour jouer à PSO. Par ailleurs, à l'issue de la conversion, tous les objets illégaux sont supprimés et certains attributs peuvent être modifiés.

MENU DE JEU

NEW GAME Cette option permet de commencer une nouvelle partie depuis le créateur de personnages. Sélectionnez la carte mémoire sur laquelle vous voulez sauvegarder les données du jeu. Un seul fichier de jeu (un personnage) peut être sauvegardé par carte mémoire. Si un fichier PSO existe déjà, vous serez invité à écraser le fichier précédent. Il n'est pas possible de sauvegarder des données du jeu sans carte mémoire. Pour transformer un personnage PSO original en personnage PSO Ver.2, ne choisissez pas cette option, mais choisissez plutôt CONTINUE. Si vous créez plusieurs personnages, l'écran d'entrée du Numéro de série/Clé d'accès s'affiche chaque fois que vous sélectionnez l'option Sélection de personnage. Le numéro de série et la clé d'accès actuellement enregistrés seront affichés pour vous permettre de les vérifier.

CONTINUE Sélectionnez cette option pour reprendre une partie précédemment sauvegardée ou transformer un personnage PSO original en personnage PSO Ver.2. Lorsque l'écran de sélection des cartes mémoire apparaît, utilisez ⬆⬇⬅➡ pour sélectionner la carte mémoire contenant le fichier de jeu PSO que vous voulez utiliser et appuyez sur Ⓐ. Un mini-menu offrant les options OK ou CANCEL apparaît. Sélectionnez OK (charger) ou bien effacez le fichier.

OPTIONS Cette fonction vous permet de modifier les différents paramètres du jeu. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 72.

WEBSITE Utilisez ce lien pour accéder au site officiel de PSO Ver.2 ou à la page d'accueil de la SONICTEAM.

A chaque fois que vous commencez une nouvelle partie, vous devez créer un personnage

SELECTIONNER UN TYPE DE PERSONNAGE

Utilisez ⬅➡ pour sélectionner le type de personnage que vous désirez utiliser et appuyez sur ● pour valider. Un bref résumé apparaît sous chaque en-tête de profession/espèce, accompagné de représentation graphique indiquant les attributs de chaque personnage. Appuyez à nouveau sur ● pour accéder à l'écran CHARACTER CREATION ou appuyez sur le bouton ❸ pour annuler et revenir à l'écran précédent.

PROFESSION DES PERSONNAGES

Dans l'univers de PSO Ver.2, les neuf types de personnages appartiennent à l'une des trois espèces (Humain, Newman ou Androïde) et exercent la profession de Chasseur, de Ranger ou de Force. Alors que les membres de chaque profession commencent avec le même niveau d'équipement, les attributs de chaque personnage varient selon leur espèce.

CHASSEUR Experts en armes blanches, les chasseurs excellent dans le combat rapproché

RANGER Professionnels du tir, les rangers sont experts en combat de longue portée

FORCE Experts en techniques, ces personnages canalisent du support de combat

Ce graphique vous donnera une idée générale des forces et des faiblesses de chaque type de personnage en fonction des attributs suivants

GRAPHIQUE DES ATTRIBUTS DES PERSONNAGES



HP Points de santé

TP Points de technique

Hit Taux de précision lors des attaques.

AC Classe de protection : niveau de défense contre les attaques ennemies

TD Dégâts bus aux techniques : fréquence à laquelle les TP diminuent lorsqu'ils sont utilisés

AD Dégâts dus aux attaques – niveau de dégats infligés à l'ennemi

MODIFIER VOTRE PERSONNAGE

Pour personnaliser l'apparence de votre personnage, sélectionnez un objet à l'aide de ⬆⬇ et appuyez sur le bouton ❹. Ensuite, sélectionnez un style pour cet objet à l'aide de ⬅➡ (les paramètres disponibles varient selon les différents types de personnages). Servez vous des boutons analogiques G/D pour faire pivoter le personnage. Appuyez sur le bouton ❹ pour valider ou sur le bouton ❸ pour revenir à l'écran précédent. Si vous appuyez sur le bouton Start lorsque vous êtes dans l'écran CHARACTER CREATION, tous vos paramètres sont alloués et vous retournez à l'écran CHARACTER SELECT. Lorsque vous sélectionnez OK, votre personnage se verra attribuer l'une des 10 IDENTITÉS disponibles. Appuyez sur le bouton ❹ pour continuer (il n'est pas possible d'annuler après avoir validé un choix).

Une fois votre personnage créé, vous accédez au menu de sélection du mode. Utilisez ⬆⬇ pour sélectionner le mode de jeu en ligne ou hors connexion et appuyez sur le bouton ❹. Le contenu de l'interface et les procédures varient selon le mode sélectionné.

MODE HORS CONNEXION

NIVEAU DE DIFFICULTE

Lorsque vous jouez à PSO Ver.2 pour la première fois, le niveau NORMAL est automatiquement sélectionné. Si vous terminez le jeu à ce niveau, l'écran de sélection de la difficulté réapparaîtra la prochaine fois que vous jouerez. Utilisez ⬆⬇ pour sélectionner NORMAL ou HARD (difficile) et validez à l'aide du bouton ❹. Appuyez sur ❸ pour annuler. Si vous terminez le jeu en mode HARD, vous aurez la possibilité de vous mesurer au niveau VERY HARD (très difficile). Si vous terminez le jeu en mode VERY HARD, vous aurez la possibilité de vous mesurer au niveau ULTIMATE (ultime).

MODE EN LIGNE

Avant de jouer en ligne, assurez-vous que vous avez configuré votre Dreamcast avec les paramètres ISP en utilisant Dreamkey 3.0. Si vous habitez en Espagne ou au Portugal, utilisez Dreamkey 1.0, 1.5 ou 2.0 pour vous enregistrer et configurer votre Dreamcast.

JOUER EN LIGNE POUR LA PREMIERE FOIS

Si vous jouez à PSO Ver.2 pour la première fois, le choix entre les deux options suivantes vous est offert.

Si vous avez déjà joué à PSO et souhaitez convertir vos données de personnage au format PSO Ver.2, sélectionnez "TAKE OVER DATA FROM PSO" (récupérer les données de PSO). (Une fois les données converties au format Ver.2, ce personnage ne sera plus compatible avec la version originale PSO.)

Si vous n'avez jamais joué à PSO, sélectionnez l'option "YOU HAVE NOT PLAYED PSO BEFORE" (vous n'avez jamais joué à PSO). Une fois cette option sélectionnée, l'écran d'entrée du numéro de série et de la clé d'accès de PSO Ver.2 s'affichera. Une fois l'inscription terminée, l'écran ne vous est plus présenté.

NUMERO DE SERIE et CLE D'ACCES

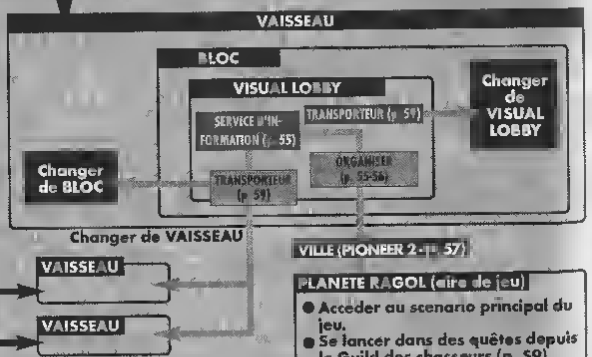
La première fois que vous vous connectez au réseau pour jouer en ligne à PSO, vous devez entrer le numéro de série ainsi que la clé d'accès présents sur l'emballage à l'intérieur du jeu. Utilisez ⬆⬇⬅➡ pour sélectionner chaque caractère et appuyez sur ❹ pour valider. Pour annuler, servez vous du bouton ❸. Indiquez le numéro de série fourni sur l'étiquette, puis sélectionnez la touche Entrée, et procédez de la même manière pour la clé d'accès. Une fois les deux codes entrés, sélectionnez ENTREE et appuyez sur le bouton ❹. Ces informations seront envoyées au serveur PSO Ver.2 et une fois vérifiées, seront sauvegardées sur le fichier principal de votre VM. Vous n'aurez donc plus besoin de les entrer à chaque fois que vous vous connectez. **Cependant, il est essentiel que vous ne perdiez pas ces informations et qu'aucun tiers n'y ait accès avant votre inscription sur le serveur. Vous devez utiliser la même console Dreamcast pour jouer à PSO Ver.2 en mode en ligne.**

STRUCTURE DU RESEAU EN LIGNE

SE CONNECTER

SELECTION DU VAISSEAU

Chaque VAISSEAU se compose de différents BLOCS donnant accès à la ville. Il est possible de passer d'un BLOC à un autre ou de changer de VAISSEAU via des BLOCS et de rejoindre une équipe au sein d'un même VAISSEAU.



Une fois votre équipe organisée, vous êtes transporté jusqu'à la ville de Pioneer 2 où vous commencerez à jouer. C'est ici que vous et votre équipe allez vous équiper dans les magasins, etc. avant de vous lancer dans l'aventure. Lorsque votre équipe est prête, rendez vous au transporteur principal de la ville. Une fois à l'intérieur, sélectionnez une destination sur la planète Ragol (votre aire de jeu) et votre equipe y sera transportée.

Lorsque vous êtes touché por l'ennemi (p. 58), etc... vous êtes renvoyé a la ville.

L'UNIVERS DE PSO VER.2 EN LIGNE

SELECTION DU VAISSEAU ET DU BLOC

Utilisez ⬆⬇ pour sélectionner le VAISSEAU que vous voulez rejoindre et appuyez sur le bouton Ⓐ. Pour voir combien de joueurs ou d'équipes sont présents dans un VAISSEAU, sélectionnez ce VAISSEAU et appuyez sur le bouton Ⓐ. Après avoir sélectionné un BLOC, vous serez transporté au visual lobby. Pour changer de VAISSEAU et/ou de BLOC, sélectionnez TRANSPORT depuis le Service d'Information. Utilisez le transporteur situé dans le coin pour changer de visual lobby à l'intérieur d'un même BLOC. Le menu de sélection du VAISSEAU offre également un service de téléchargement de quêtes que vous pouvez utiliser pour télécharger et sauvegarder de nouvelles missions de quête sur votre carte mémoire. Sélectionnez Télécharger_Serveur pour afficher la liste des quêtes disponibles. Utilisez ⬆⬇ pour sélectionner une quête à télécharger et appuyez sur ⬆Ⓐ. Si le nombre de blocs libres est insuffisant, un message apparaît et vous revenez automatiquement à l'écran précédent. Pour savoir comment accéder aux dernières quêtes téléchargées, reportez-vous à la page 59.

SERVICE D'INFORMATION DU VISUAL LOBBY

Une fois à l'intérieur du visual lobby, vous pouvez vous déplacer et discuter en temps réel avec d'autres joueurs du même bloc. Visitez le Service d'Information et sélectionnez Organiser lorsque vous désirez créer une nouvelle équipe ou adhérer à une équipe existante. Une autre forme de communication appelée Simple Mail est également disponible (voir page 68). Sélectionnez Transport pour changer de VAISSEAU ou de BLOC. Utilisez ⬆⬇ pour sélectionner des objets du menu et appuyez sur le bouton Ⓐ pour valider vos sélections. Appuyez sur Ⓑ pour les annuler.

EQUIPES

Pour explorer la planète Ragol, vous devez faire partie d'une équipe. Pour cela, vous pouvez soit adhérer à une équipe existante ou en créer une nouvelle.

ADHERER A UNE EQUIPE Sélectionnez cette option pour afficher la liste des équipes disponibles dans ce BLOC. Pour faire apparaître des informations sur les membres de chaque équipe, appuyez sur Ⓧ. Sélectionnez une équipe et validez votre choix pour y adhérer. Vous serez alors transporté dans la ville de la zone de jeu de l'equipe. Un verrou apparaît à côté des equipes pour lesquelles l'adhesion necessite un mot de passe. Si vous ne connaissez pas le mot de passé, vous ne serez pas en mesure d'y adherer.

CREER UNE EQUIPE Vous pouvez créer votre équipe. Quiconque crée une equipe en devient le chef. Faites votre choix parmi les deux types proposés : PSO et PSO Ver.2.

PSO Mode en ligne normal capable d'accueillir jusqu'à 4 utilisateurs PSO et PSO Ver.2

PSO Ver.2 --- Mode en ligne normal capable d'accueillir jusqu'à 4 utilisateurs PSO Ver.2

Ensuite, entrez le nom de l'equipe et le mot de passe requis s'il en est et choisissez le niveau de difficulté. Une fois ces informations entrees, votre équipe est créée et vous êtes transporté dans la ville de l'aire de jeu. D'autres joueurs peuvent désormais vous rejoindre. Remarque : si aucun mot de passe n'est choisi, d'autres joueurs peuvent adhérer à l'equipe en sélectionnant le nom de l'équipe.

L'UNIVERS DE PSO VER.2 EN LIGNE

Quatre joueurs au maximum composent l'équipe. Une fois que trois autres joueurs ont adhéré à l'équipe, celle-ci est automatiquement verrouillée. Si tous les joueurs restent connectés, cette équipe reste disponible pour le jeu. Cependant, si tous les joueurs d'une équipe retournent au visuel lobby ou se déconnectent du réseau, l'équipe disparaît.

TEAM NAME --- Entrez le nom de votre équipe
PASSWORD --- Choisissez un mot de passe pour limiter l'accès à votre équipe.
MODES ------- Sélectionnez le mode de jeu pour plus d'informations sur chaque mode, consultez les sections correspondantes dans le manuel. Cette sélection n'apparaîtra que si vous avez sélectionné PSO lors de la création de l'équipe
- **OFF** mode normal du MODE EN LIGNE
- **BATTLE** sélectionnez ON/OFF pour activer/désactiver les dégâts provoqués par les tirs alliés
- **CHALLENGE** mode dans lequel l'équipe explore les « donjons multi-niveaux » Coopérez avec vos équipiers pour atteindre le niveau le plus profond. Lorsque vous avez terminé d'explorer le niveau le plus profond du donjon, vous accédez au suivant. Aucun niveau de difficulté n'est associé au mode CHALLENGE

DIFFICULTY ---- Choisissez un niveau de difficulté NORMAL, HARD (difficile) ou VERY HARD (très difficile) ou ULTIMATE (ultimate) (équipes PSO Ver 2 uniquement)
REGISTER ----- Lorsque vous entrez les objets nécessaires et sélectionnez l'option, l'équipe est créée et transportée au Guild des chasseurs de la ville

DISCUSSION (CHAT)

Le visual lobby vous permet d'entrer en contact avec d'autres joueurs de **PSO et PSO Ver.2**. Vous pouvez discuter avec tous les joueurs présents dans le même visual lobby. En cours de partie ou de quête, vous ne pourrez discuter qu'avec les joueurs de votre équipe. Appuyez sur le bouton ❼ à tout moment en cours de partie pour faire apparaître le clavier-écran. Une fois celui-ci affiché, appuyez sur le bouton ❽ pour faire apparaître le menu Word Select et appuyez à nouveau sur le bouton ❽ pour faire apparaître le menu des icônes de Discours. Appuyez à nouveau sur le bouton ❽ pour revenir au clavier-écran.

DISCUSSION PAR BULLES

Dans PSO Ver.2, vos personnages s'expriment via des bulles qui s'affichent au-dessus de leur tête. Chaque bulle peut contenir 32 caractères alphanumériques au maximum. Appuyez sur le bouton ● pour afficher le clavier-écran et entrer des messages à l'aide de la manette. Vous avez également la possibilité d'utiliser le clavier Dreamcast (vendu séparément) pour entrer votre message directement.

ICONE DE DISCOURS

Ce menu vous permet d'exprimer vos sentiments, votre situation en associant plusieurs icônes. Lorsque le clavier-écran est affiché, appuyez deux fois sur le bouton ❽ pour afficher le menu Icône de Discours. Appuyez ensuite sur ⬆⬇ pour sélectionner un objet et sur le bouton ❽ pour le faire apparaître. Vous pouvez créer vos propres icônes à l'aide de plusieurs options.

L'UNIVERS DE PSO VER.2 EN LIGNE

WORD SELECT

Ce menu vous permet de communiquer en construisant des phrases simples, à partir de groupes de mots présélectionnés à l'aide de la manette. Ce système est compatible avec 5 langues (anglais, français, allemand, espagnol et japonais). Ainsi, tous les messages créés et envoyés sont automatiquement traduits dans la langue choisie par chaque joueur. Par exemple, si vous faites apparaître un message en français, le message sélectionné apparaîtra en japonais au joueur qui a choisi le paramètre japonais.

UTILISER LE MENU WORD SELECT

❶ Une fois le clavier-écran affiché, appuyez sur le bouton ❽ pour faire apparaître le menu
❷ Utilisez ⬆⬇ pour sélectionner une formule et appuyez sur le bouton ❽ pour valider
❸ Appuyez sur les boutons analogiques G/D pour naviguer dans les pages, sur ⬆⬇ pour sélectionner une phrase et sur le bouton ❽ pour valider. Selon la formule choisie, la sélection se poursuit ou non.
❹ Sélectionnez un destinataire et le message formulé sera affiché.
Utilisez ➡ pour passer d'un menu de sélection à un autre. Sélectionnez Envoyer lors de la formulation du message pour l'afficher (même en partie) sans définir de destinataire. Sélectionnez Retour (back) ou appuyez sur le bouton ❾ pour revenir au menu précédent. Sélectionnez QUITTER ou appuyez sur le bouton ❽ pour fermer le menu Word Select à tout moment sans afficher de message.

JOUER A GO GO BALL DANS LES VISUAL LOBBY

Outre la possibilité de jouer à Go Go Ball, vous pouvez également organiser une équipe ou vous transporter vers un autre VAISSEAU et BLOC. Le Go Go Ball est une des nouvelles fonctions offertes par PSO Ver.2 et donc inaccessible aux utilisateurs PSO.

PSO

VISITE DE PIONEER 2

LA VILLE

Dans PSO Ver.2, la ville est un havre de paix abritant des magasins dans lesquels vous pouvez acheter ou vendre des objets, un centre médical où vous pouvez rétablir vos niveaux de HP/TP et le Guild des chasseurs où vous pouvez vous inscrire à des quêtes pour obtenir des récompenses. Pour entrer en contact avec l'un des services de la ville, approchez-vous de celui-ci et appuyez sur le bouton ❽ pour afficher un menu et utilisez ⬆⬇ pour faire vos choix. Pour annuler et fermer un menu, appuyez sur le bouton ❾.

ARGENT (MESETA) Utilisé pour acheter des biens (armes, outils, armures, etc.) et des services (recuperation de HP/TP) dans la ville, l'argent peut être acquis en cours de partie en saisissant l'icône correspondante ou en obtenant des récompenses lors des quêtes. Si vous ne désirez pas le garder sur vous, vous pouvez le déposer à la Consigne où il est accessible à tout moment.

LES MAGASINS

Dans les magasins, vous avez la possibilité d'acheter ou de vendre des armes, des armures, des disques de techniques et différents outils. Approchez-vous d'un guichet, appuyez sur Ⓐ pour afficher la quantité d'argent (Meseta) dont vous disposez actuellement ainsi que le menu Acheter/Vendre. Sélectionnez Acheter ou Vendre et utilisez ↑↓ pour sélectionner un objet. Ensuite, choisissez soit Acheter/Vendre soit Annuler dans le menu de confirmation. Dans le cas d'un achat d'outils, vous serez invité à spécifier la quantité de votre acquisition (10 outils au maximum). Lorsque vous achetez des armes ou des armures, vous aurez la possibilité de vous équiper de l'objet immédiatement. L'utilisation d'une arme ou d'une armure dépend de la profession et/ou de l'expérience de vos personnages. Les objets utilisables sont identifiés par le code couleurs suivant :

BLANC - Objet que vous pouvez récupérer immédiatement
GRIS ... Objet que vous ne pouvez pas encore obtenir étant donné votre niveau d'expérience actuel
X Objet que vous ne pourrez jamais utiliser
VERT ... Objet à usage spécial qui s'encastre, à énergie photonique, etc.

GUICHET TEKKER

Si vous trouvez un objet non identifié (???) en cours de partie, amenez le ici pour qu'il soit évalué. Approchez du guichet, utilisez ↑↓ pour sélectionner l'objet et appuyez sur Ⓐ. Vous verrez apparaître le montant que vous devez payer pour l'identification de l'objet. Sélectionnez Oui pour continuer ou Non pour annuler. Si vous acceptez de faire évaluer l'objet vous serez invité à approuver ou désapprouver le résultat de l'évaluation. Sélectionnez Oui ou Non selon votre réponse. **Si vous sélectionnez Non, l'objet retourne à l'état d'objet non identifié et l'argent versé ne vous est pas remboursé.**

CONSIGNE

C'est ici que vous pouvez déposer des objets ou de l'argent pour les garder en lieu sûr. Approchez-vous du guichet et appuyez sur le bouton Ⓐ pour afficher le menu Déposer/Retirer. En mode en ligne, tous les objets déposés sont sauvegardés et restent ainsi disponibles même si vous vous déconnectez du réseau.

CENTRE MEDICAL

Rendez-vous dans ce centre des que vous avez besoin de rétablir vos niveaux de HP (Health Points)/TP (Technique Points). Le montant du coût de ce service s'affiche lorsque vous approchez du guichet. C'est également d'ici que votre personnage repart après avoir été terrassé lors d'un combat ou d'une quête.

Si vous êtes tué au combat, vous avez la possibilité de retourner à Pioneer 2. Si tel est votre choix, votre personnage est envoyé au centre médical et ressuscité pour vous permettre de reprendre la partie. Notez que tout votre argent (Meseta) ainsi que l'arme dont vous étiez équipé auront été abandonnés à l'endroit de votre mort. Si vous refusez de vous rendre au centre médical, vos données de jeu courantes sont sauvegardées et le jeu prend fin. En mode en ligne, si vous refusez de retourner en ville, votre personnage demeure inactif jusqu'à ce qu'un membre de l'équipe vous ressuscite ou que vous appuyiez sur Ⓔ et sélectionniez Oui pour retourner à Pioneer 2.

LE RESPONSABLE

Le responsable est le commandant de Pioneer 2. Lorsque vous jouez hors connexion, rendez-vous ici régulièrement pour obtenir des détails sur votre mission.

TRANSPORTEUR PRINCIPAL

Le transporteur principal permet de faire la navette entre la planète Ragol et la ville. Positionnez votre personnage au centre du transporteur pour faire apparaître la liste des destinations possibles. Utilisez ↑↓ pour sélectionner votre destination et appuyez sur le bouton Ⓐ pour y être transporté. Pour annuler, éloignez votre personnage du transporteur. Lorsque vous commencez à jouer à PSO Ver.2, seule la destination FOREST 1 peut être sélectionnée. Cependant, au fil de votre progression, de plus en plus de destinations deviennent accessibles.

AUTRES TYPES DE TRANSPORTEURS

Il existe différents types de transporteurs situés un peu partout dans le jeu : les transporteurs WARP (téléporteurs) utilisés pour se déplacer à l'intérieur d'une zone ; les Boss Transporters qui vous amènent vous et votre équipe jusqu'à un patron, etc. Pour utiliser un transporteur, positionnez votre personnage à l'intérieur et appuyez sur le bouton Ⓐ. Si vous utilisez un Boss Transporter, après avoir appuyé sur le bouton Ⓐ, vous serez invité à sélectionner les membres d'équipe que vous désirez transporter.

Pour qu'une équipe combatte un patron, tous les membres de l'équipe doivent utiliser le Boss Transporter ensemble. Contrairement aux autres transporteurs, si plusieurs joueurs de votre équipe ont déjà utilisé un Boss Transporter, celui-ci ne pourra être réutilisé qu'après le retour des joueurs en question.

GUILD DES CHASSEURS

Outre le scénario principal de PSO Ver.2 (explorer la planète Ragol pour découvrir ce qui arrive à Pioneer 1), vous pouvez entreprendre des quêtes via le Guild des chasseurs. Pour l'essentiel, les quêtes se déroulent de la même façon quel que soit le mode (en ligne ou hors connexion). Cependant, le contenu des missions et la nature des récompenses diffèrent. De plus, vous ne pouvez accepter une mission en ligne que si votre équipe entière approuve ce choix. C'est le chef d'équipe qui est chargé de sélectionner la quête. Il est possible de quitter une quête en cours de mission mais si c'est le cas, vous ne pourrez pas réclamer la récompense offerte. En mode en ligne, un transporteur situé dans le Guild des chasseurs vous permet de vous rendre en ville depuis le visual lobby. Ce faisant, vous quittez votre équipe.

QUETES

Pour entreprendre une quête, approchez-vous du guichet et adressez-vous au représentant. Utilisez ↑↓ pour sélectionner une quête dans le menu et appuyez sur Ⓐ pour obtenir un résumé des informations sur la quête. Si vous décidez d'accepter la quête, appuyez à nouveau sur le bouton Ⓐ et confirmez votre sélection. Vous rencontrerez le client à l'origine de la quête et traverrez d'autres détails sur votre mission. Bonne chance !

Pour accéder aux nouvelles quêtes, sélectionnez Télécharger des quêtes depuis le menu de sélection des quêtes au guichet du Guild des chasseurs. Lorsque les nouvelles quêtes apparaissent à l'écran, sélectionnez la mission que vous désirez accepter. Vous pouvez sélectionner les quêtes téléchargées à partir du Guild des chasseurs en mode Hors connexion. Terminer une quête vous donne droit à une récompense. Pour cela, retournez au Guild des chasseurs et adressez-vous au représentant. En mode hors connexion, la récompense vous est attribuée dans sa totalité. En mode en ligne, elle est distribuée équitablement à tous les membres de l'équipe.

JOUER A PSO VER.2

Que ce soit en ligne ou hors connexion, le scénario principal ou les quêtes se jouent pour l'essentiel à partir de votre palette d'Actions (ne pouvant être utilisée dans la ville ou dans le visual lobby) que vous devrez personnaliser avant de vous lancer sur le champ de bataille. Pour obtenir des informations sur la Palette d'Actions et sur la configuration des menus d'actions, reportez-vous à la page 50.

CONTROLER VOTRE PERSONNAGE

DEPLACEMENT

Utilisez le stick analogique pour vous déplacer. Vous commencerez par marcher puis finirez par courir dans la direction choisie. Si des ennemis sont à proximité, votre personnage ralentit et sort son arme. Si la position de la caméra est décentrée du fait de vos déplacements, appuyez sur le bouton analogique G pour revenir à la position par défaut (caméra subjective).

DISCUSSION

Lorsque vous jouez à PSO Ver.2 en ligne, vous avez la possibilité de discuter avec les membres de votre équipe en cours de partie. Utilisez le clavier-écran ou bien connectez un clavier Dreamcast à un port de commande libre pour entrer des messages. Vous pouvez également utiliser le menu Word Select pour composer des phrases qui seront comprises dans cinq langues. Pour en savoir plus sur l'utilisation de ce menu, reportez-vous à la page 57.

OBJETS

Les objets peuvent être utilisés pour ramener vos HP ou vos TP à leur niveau de base ou pour vous rétablir lorsque votre personnage a été touché. Il existe toutes sortes d'objets, que vous pouvez obtenir en cours de partie ou acheter dans les magasins de la ville. Le joueur peut transporter jusqu'à 10 unités de n'importe quel objet en même temps. Une fois utilisés, les objets disparaissent. Pour obtenir des informations sur l'utilisation des objets, reportez-vous à la page 64.

ATTAQUES

Il existe trois formes d'attaques principales : l'Attaque, l'Attaque lourde et l'Extra attaque. Chaque attaque peut être exécutée en appuyant sur l'un des boutons Ⓧ Ⓐ ou Ⓑ auquel l'attaque correspond sur la Palette d'Actions. Personnalisez la configuration de votre palette en attribuant des actions à chaque zone (voir page 50). Pour attaquer un ennemi, positionnez votre personnage de façon à lui faire face et dès qu'un viseur apparaît, appuyez sur l'un des boutons d'attaque. Lorsque votre attaque est réussie, le nombre de points de dégâts infligés apparaît. Lorsque vous manquez votre cible, le mot MISS (RATE) apparaît en rouge.

Si vous réussissez à synchroniser l'enchaînement de trois attaques vous obtenez une série d'attaques en chaîne légèrement plus rapide et plus efficace que chaque attaque séparée. Ceci peut s'avérer utile lorsque vous attaquez des ennemis difficiles à atteindre, le troisième tir gagnant en précision.

Les couleurs des boutons de la manette correspondent aux couleurs des bandes entourant chacune des trois zones de la Palette d'Actions. De la même façon, la couleur du viseur qui apparaît sur un ennemi change pour indiquer quel bouton (une fois actionné, est susceptible de lancer une attaque ou d'exécuter une technique.

JOUER A PSO VER. 2

TECHNIQUES

Il existe divers types de techniques avec différentes utilisations : attaquer des ennemis, retourner les niveaux de HP/TP, se téléporter en ville, etc. Les techniques (et les différents niveaux) s'acquièrent via des « Techniques Discs » que vous pouvez vous procurer (voir page 57). Chaque technique requiert un certain niveau d'expérience pour être utilisée. De la même façon, plus le niveau de la technique est élevé, plus celle-ci est efficace.

Pour utiliser des Techniques d'attaque, positionnez votre personnage en direction d'un ennemi lorsqu'un viseur apparaît et appuyez sur le bouton auquel une technique est attribuée. Les Techniques de récupération ont un effet uniquement sur le joueur qui les utilise. Cependant, à un certain niveau, elles peuvent avoir un effet sur d'autres membres présents dans le champ d'action lors de leur utilisation.

FENETRE DE RACCOURCI

Vous pouvez utiliser la fenêtre de raccourci pour changer d'arme au cours de la bataille, utiliser des objets et des techniques ou sélectionner des pièges lorsque vous jouez en mode BATTLE. Appuyez sur le bouton ❶ tout en maintenant le bouton analogique D enfoncé pour afficher une fenêtre dans le coin inférieur gauche de l'écran. Appuyez sur le bouton analogique D pour changer le contenu de la fenêtre entre les armes, les objets, les pièges et les techniques. Utilisez ⬆⬇ pour sélectionner puis appuyez sur Ⓐ pour valider. Appuyez sur Ⓑ ou sur le bouton Start pour annuler.

ENERGIE PHOTONIQUE

Dans l'univers de PSO Ver.2, l'armement est alimenté par des photons. L'efficacité d'une arme utilisée pour attaquer un ennemi varie selon le niveau d'énergie de l'arme. Les attributs varient selon les types d'ennemis et les degrés susceptibles de leur être infligés selon l'arme utilisée lors de l'attaque. Le niveau d'énergie des armes varie même pour des armes identiques.

Pour vérifier le niveau d'énergie d'une arme, sélectionnez l'arme dans le menu EQUIP (equipements) ou ITEMS (objets), sous ITEM PACK, depuis le menu principal (voir page 48) et utilisez les boutons analogiques G/D pour faire basculer la fenêtre de droite sur l'écran. La barre de l'arme apparaît en vert si son niveau d'énergie est élevé.

REJOINDRE UNE EQUIPE EN COURS DE PARTIE

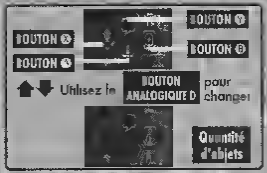
Lorsqu'un nouveau joueur rejoint une partie, le jeu est mis sur pause et le message « UN JOUEUR se connecte. Veuillez patienter » apparaît. Dès que le nouveau personnage apparaît, le jeu reprend.

ATTENTION : CE JEU NE PEUT PAS ETRE MIS SUR PAUSE !

Ce jeu ne peut pas être mis sur pause, que ce soit en mode EN LIGNE ou HORS CONNEXION, cela risquerait de causer des désagréments aux autres joueurs en mode EN LIGNE. Si vous avez besoin d'interrompre temporairement la partie, nous vous conseillons de sélectionner « Quit Game » depuis le menu principal et de reprendre la partie ultérieurement. Lorsque vous jouez en ligne, vous pouvez rejoindre votre équipe en sélectionnant Adhérer à une équipe au Service d'information du visual lobby (Voir page 55)

Pour l'essentiel, l'affichage utilisé est le même pour les modes en ligne et hors connexion. Cependant, le mode en ligne étant le plus complet, c'est lui qui sera expliqué ici.





PALETTE D'ACTIONS

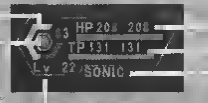
Les boutons de la manette A B X et Y correspondent aux zones de la Palette d'Actions ci-présente. Pour savoir comment attribuer des actions ou des objets pour personnaliser votre Palette d'Actions, voir page 64.

RESUME DU STATUT

Il s'agit d'une vue d'ensemble de votre statut en matière de HP/TP de votre niveau actuel, de la jauge d'explosion de photons, etc. Pour que chacun puisse suivre la position des autres sur la Carte Radar, chaque joueur se voit attribuer l'une des quatre couleurs.

JAUGE D'EXPLOSION DE PHOTONS

Lorsque cet indicateur atteint 100 %, vous pouvez exécuter une attaque spéciale



HP ACTUELS/HP MAXIMUM

TP ACTUELS/TP MAXIMUM

NOM DU JOUEUR

COULEUR

NIVEAU ACTUEL

MENU PRINCIPAL

Appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu principal. Celui-ci vous permet entre autre de vous équiper en armes d'utiliser des objets, de personnaliser votre Palette d'Actions, etc. **Sachez que le jeu n'est pas mis sur pause lorsque le menu principal s'affiche. Toutes les opérations du menu principal ont lieu en TEMPS REEL.** Pour contrôler le déplacement de la partie, utilisez l'affichage en taille réduite dans le coin supérieur droit de votre écran.



STATUT DETAILLE DU JOUEUR

Cette fenêtre affiche toutes sortes de détails relatifs au statut de votre personnage. Utilisez les boutons analogiques G/D pour naviguer entre les six écrans d'information.

1/6	2/6	3/6
 NOM DU JOUEUR NIVEAU ACTUEL TYPE DE PERSONNAGE IDENTITE TOTAL POINTS D'EXPERIENCE POINTS NECESSAIRES POUR ATTEINDRE LE NIVEAU SUIVANT ARGENT	ATP – PUISSANCE D'ATTAQUE NORMALE DFP – DEFENSE MST – AMPLEUR DE L'EFFET TECHNIQUE ATA – TAUX DE PRECISION DE L'ATTAQUE EVP – TAUX D'ESQUIVE LCK – OPPORTUNITE TECHNIQUE	EFR – RESISTANCE A L'ATTAQUE PAR LE FEU EIC – RESISTANCE A L'ATTAQUE PAR LA GLACE ETH – RESISTANCE A L'ATTAQUE PAR LA FOUDRE EDR – RESISTANCE AUX TENEBRES ELT – RESISTANCE A LA LUMIERE
4/6	**5/6**	**6/6**
■RECORD DE CARRIERE EN MODE BATTLE 1st – Nombre de parties terminées à la 1re place 2nd – Nombre de parties terminées à la 2e place 3rd – Nombre de parties terminées à la 3e place 4th – Nombre de parties terminées à la 4e place Disconnect – Nombre de fois de parties dues à une déconnexion automatique ou une réinitialisation logicielle.	■RECORR DE CARRIERE EN MODE CHALLENGE Title (Titre) – titre dont vous avez l'intitulé (déterminé par votre Rank (Rang) – realisé avec le A ou S (affichés après avoir terminé tous les niveaux) Clear (Niv. terminés) – durée totale pour l'exploration de tous les niveaux (niveaux 1 à 8, affichés après les avoir tous terminés).	■RECORD DE CARRIERE EN MODE CHALLENGE Votre record d'après vos performances à chaque niveau

Le nombre à gauche indique le statut « équipé » (celui à droite, le statut « non équipé »)

TEMPS INTERNET Ce format commun dans le monde entier développé par Swatch utilise les Unités de Temps Internet appelées « beats » (24 heures étant divisées en 1 000 beats). Il s'avère très utile, notamment lorsqu'il s'agit de fixer des heures de rendez-vous avec des joueurs du monde entier.

ITEM PACK Ce menu vous permet de vous équiper en armes et en armures, d'utiliser des outils, de vous occuper de votre MAG (voir page 49), de voir la carte de la zone dans laquelle vous vous trouvez actuellement, de revoir les informations sur les quêtes, etc. Votre Item Pack peut contenir un maximum de 30 types d'objets (armes et armures y compris) en même temps. Utilisez ↑↓ pour faire vos sélections et appuyez sur ❷ pour valider. Appuyez sur le bouton ❶ pour revenir au menu précédent.

EQUIP Sélectionnez cet objet pour équiper votre personnage d'armes et d'armures. Utilisez ↑↓ pour sélectionner un objet de la liste d'Equipements et appuyez sur ❷ pour afficher la liste d'Objets mise à votre disposition. La fenêtre en bas à droite affiche les attributs de l'objet actuellement sélectionné une fois equipé (utilisez les boutons analogiques G/D pour naviguer entre les trois écrans d'information). Une fois equipé, une boîte blanche et violette apparaît à gauche du nom de l'objet. Le nom de l'objet apparaît en vert si son niveau d'énergie photonique est élevé.

ITEMS Sélectionnez cet objet pour utiliser/récupérer, abandonner ou trier les objets de votre pack. Utilisez ↑↓ pour sélectionner un objet dans la liste d'Objets et appuyez sur ❷ pour afficher le menu Objectif. Servez-vous ensuite de ↑↓ pour sélectionner une option. Une fenêtre apparaît en bas à droite, affichant des informations ou des attributs sur l'objet actuellement sélectionné (utilisez les boutons analogiques G/D pour naviguer entre les écrans d'information). Les outils sont limités à un maximum de 10 unités de chaque type à la fois. Lorsque votre Item Pack est plein, il peut être utile de vendre ou de déposer des objets à la Consigne de la ville.

PRESENTATION DES OBJETS DISPONIBLES DANS PSO VER 2 De nombreux outils, protections et armes sont disponibles sur la planète Ragol et dans les magasins de Pioneer 2.

ARMES Chaque profession a un type d'arme correspondant. En général, les chasseurs utilisent des « lames », les rangers des « armes à feu » et les forces des « armes traditionnelles ». Vos ATP (attacking power – puissance d'attaque) et ATA (précision) grimperont si vous recevez une arme.

ARMURES Il existe plusieurs types de blindages et de boucliers vous permettant de vous protéger des attaques ennemies. Les frames (protections) peuvent être utilisés par l'ensemble des professions. En revanche, seuls les chasseurs et les rangers peuvent porter des barrières (armures). De même, certaines protections portées à la main (les barriers [barrières]), peuvent être utilisées par l'ensemble des professions tandis que d'autres, les shields (boucliers), sont reservées aux chasseurs et aux rangers. Vos DFP (defensive power – puissance defensive) et EVP (esquive) augmentent si vous portez une protection quelle qu'elle soit.

OUTILS Le monde de PSO Ver 2 propose une grande quantité d'objets qui pourront vous être utiles. Les noms d'objets se terminant en « mate » vous permettent de récupérer des HP et ceux se terminant en « fluid » permettent de récupérer des TP. Les objets commençant par « anti » sont en fait des antidotes aux poisons.
Les différentes technologies s'obtiennent via des outils appelés Techniques. Les « telepipes » creent des portails de teleportation temporaires vers la ville. Si vous recupérez un outil appelé « scape doll » lorsque vous êtes tué, vous ressuscitez automatiquement.

MAG Chaque joueur a un mystérieux petit protecteur appelé Mag. S'il est là, il flotte au niveau de l'épaule du joueur. Si vous vous en occupez bien, il grandit et développe certaines aptitudes. Après quelque temps, il acquerra une technique d'attaque appelée Explosion de photons que vous pouvez utiliser lors des combats. Prenez bien soin de votre Mag via le menu Mag accessible depuis votre Item Pack (utilisez les boutons analogiques G/D pour naviguer entre les écrans de statut).

PHOTON BLAST – affichez les actions Explosion de photons disponibles
GIVE ITEMS ------ choisissez un objet dans la liste et donnez-le à votre Mag
REMOVE -------- choisissez cette option pour reprendre (ou donner) un objet à votre Mag
DROP ---------- choisissez cette option pour vous separer de votre Mag

Lorsque votre Mag atteint une certaine taille, il peut recuperer une partie de l'énergie photonique utilisée lors d'une attaque. La jauge indique la proportion récupérée. Lorsqu'elle marque 100 % vous pouvez utiliser l'énergie récuperée pour lancer une attaque photonique choisie parmi celles qui vous sont proposées en appuyant sur le bouton analogique D. Il vous suffit ensuite d'appuyer sur le bouton correspondant. Une explosion de photons est tout simplement la libération d'une énergie photonique accumulée par le Mag. Nous savons très peu de choses sur le mode de conservation de cette energie et de ses effets.

AREA MAP Cet objet affiche une vue du-dessus de la zone dans laquelle vous êtes. Seules les zones que vous avez visitées s'affichent. Utilisez la croix multidirectionnelle pour déplacer la carte et les boutons analogiques G/D pour effectuer des plans rapprochés ou éloignés d'une zone

QUEST BOARD Lorsque vous entreprenez une quête, choisissez cet objet pour obtenir de plus amples informations sur votre mission. Les boutons analogiques G/D permettent de naviguer entre les écrans. ⬅➡ permettent de déplacer le curseur. Appuyez sur le bouton Ⓐ pour obtenir des informations

CUSTOMIZE Choisissez cette option pour personnaliser votre Palette d'Actions



Six actions, 3 pour chaque palette, peuvent être affectées à votre Palette d'Actions. Dans le menu d'Actions, utilisez le bouton analogique D ou ⬆⬇ pour naviguer entre les palettes. Appuyez sur ⬅➡ pour sélectionner une zone d'action et appuyez sur le bouton Ⓐ pour afficher la Liste d'Actions. Ensuite utilisez ⬆⬇⬅➡ pour sélectionner une action et appuyez sur le bouton Ⓐ pour remplacer l'action précédemment sélectionnée dans le menu d'Actions. Si vous essayez de remplacer une action par la même action, aucune action ne sera plus affectée à cette zone. Une fois la personnalisation de la palette terminée, appuyez sur le bouton Ⓑ pour fermer le menu d'Actions et revenir à la Liste d'Objets

CHAT Depuis ce menu, vous pouvez modifier vos paramètres de conversation et vos Guild card, envoyer des messages courts, etc. Utilisez ⬆⬇ pour sélectionner un objet et validez en appuyant sur le bouton Ⓐ ou revenez à l'écran précédent en appuyant sur le bouton Ⓑ

SHORTCUT Créez, affectez ou supprimez une réplique à chacun des boutons de la croix multidirectionnelle ou de la touche F du clavier et off chez-les au cours du jeu. Affichez la liste, utilisez les boutons analogiques D/G pour naviguer entre les écrans et appuyez sur ⬆⬇ pour sélectionner un raccourci. Ensuite, appuyez sur le bouton Ⓐ pour afficher le menu Register/Delete. Selectionnez Register pour sauvegarder un message et confirmez le

REGISTRER Un clavier-écran s'affiche pour vous permettre d'entrer le message à enregistrer. Une fois le message entré, vous serez invité à en vérifier le contenu. Sélectionnez Oui ou Non. Si vous sélectionnez Oui, le message s'enregistre. Si vous sélectionnez Non, vous retournez à la liste.

DELETE Dans la liste, utilisez les boutons analogiques G/D pour sélectionner la page ⬆⬇ pour sélectionner le bouton (touche F) et Ⓐ pour valider. Un écran de vérification s'affiche. Sélectionnez Oui pour supprimer ou Non pour annuler

SYMBOL CHAT Depuis ce menu vous pouvez composer et enregistrer vos icônes de discours dans la liste des symboles. Chaque icône peut être composée de visages (figurant une expression) et d'objets (quatre au maximum). Dans le menu Données enregistrées, utilisez ⬆⬇ pour modifier une icône de discours ou choisissez Not in use (Non utilisé) pour en créer une nouvelle

CAPTURE Permet/interdit la capture d'icônes. Utilisez ⬆⬇ pour sélectionner et Ⓐ pour valider. Appuyez sur Ⓑ pour revenir à l'écran précédent

GUILD CARD Les Guild card permettent de communiquer simplement avec un autre joueur : il suffit d'échanger vos cartes respectives. Vous pouvez ainsi garder le contact avec les joueurs que vous rencontrez.

MY CARD Pour modifier une carte, sélectionnez Write Comment et saisissez un message. Pour l'envoyer à un autre joueur en ligne, choisissez Send et sélectionnez un joueur dans la liste qui apparaît à l'écran

CARD LIST Affichez ou supprimez les cartes que vous avez reçues. Vous pouvez également rechercher des informations concernant les joueurs dont vous possédez les cartes

1. Utilisez ⬆⬇ pour sélectionner une carte dans la liste et appuyez sur le bouton Ⓐ pour valider votre choix (les boutons analogiques G/D vous permettent de naviguer entre les écrans)
2. Choisissez Recherche d'utilisateur pour retrouver ce joueur. Si vous le trouvez, une icône apparaîtra à droite de votre résumé de statut. Pour supprimer une carte, choisissez Effacer et confirmez votre choix
3. Choisissez Résultats des recherches (« Search Results ») pour afficher les résultats. Les informations qui apparaissent varient selon l'endroit où se trouve le joueur. Si le joueur est connecté, vous pouvez lui envoyer un Court Message (voir page 68). Si le joueur est dans le Foyer de Visualisation, vous pouvez choisir Rencontrer l'utilisateur pour être transporté à l'endroit où il se trouve

RÉSULTATS DES RECHERCHES Affiche les résultats de la recherche d'un joueur

MENUS ET AFFICHAGE DE JEU

CHOICE SEARCH (Recherche) Vous pouvez rechercher d'autres utilisateurs PSO Ver2 à l'intérieur du VAISSEAU, selon la catégorie voulue. Dans chaque catégorie, comme les niveaux, définissez les catégories et commencez votre recherche. La liste des utilisateurs trouvés sera affichée pour vous permettre de sélectionner l'utilisateur voulu. Sélectionnez ensuite l'option Send mail puis Go and Mail. Après avoir sélectionné l'utilisateur, appuyez sur Ⓐ pour afficher des informations sur cet utilisateur.

CHOICE SETTING (Paramètres de recherche) En déclarant les conditions des recherches et en les définissant ici, vous pouvez activer la commande Choice Search (Recherche). Par défaut celle-ci est désactivée. Si vous l'activez, les catégories des paramètres seront affichées. Dans les catégories répertoriées, utilisez ⬆⬇ pour sélectionner et Ⓐ pour valider. Ensuite, lorsque le contenu à définir est affiché, sélectionnez et validez. Pour terminer, appuyez sur Ⓑ.

SIMPLE MAIL Vous pouvez écrire un mail de 55 caractères maximum et l'envoyer à un autre joueur en ligne dont vous avez la carte. Sélectionnez Send mail depuis le menu Simple Mail et choisissez le destinataire. Une fois le message saisi, validez et confirmez votre envoi. Lorsqu'un autre joueur vous envoie un message, une icône en forme d'enveloppe apparaît près de votre resumé de statut. Pour lire le message, choisissez Received Mail depuis le menu Simple Mail.

LOG WINDOW Lorsque vous discutez dans le vaisseau lobby, vous ne pouvez lire que les messages des joueurs alentour. Vous pouvez cependant lire tous les messages du lobby en affichant la fenêtre de connexion. Si votre paramètre de fenêtre de connexion est active (sur On), choisissez Log Window dans le menu de conversation pour l'afficher sur le porte gauche de l'écran. Utilisez ⬆⬇ pour naviguer dans les différents messages. Pour fermer cette fenêtre, appuyez sur le bouton Ⓑ ou le bouton Start.

OPTIONS Choisissez Options depuis le menu principal pour modifier les paramètres de jeu en cours de jeu. Utilisez ⬆⬇ pour choisir un objet depuis le menu Options et appuyez sur le bouton Ⓐ pour valider. Choisissez le parametre désiré à l'aide de ⬆⬇ et validez avec le bouton Ⓐ. Appuyez sur le bouton Ⓑ pour revenir au menu précédent.

Direction de carte radar : parametre la carte selon vos déplacements.

Modifier les parametres des touches : modifie la configuration des boutons analogiques G/D.

Position des curseurs : permet de conserver la position du curseur au moment de la dernière utilisation.

Vitesse de défilement des messages : permet de modifier la vitesse à laquelle s'affichent les messages.

Vibration Pack : permet d'activer ou de desactiver le Vibration Pack.

Déconnexion auto : permet de fixer une limite de temps après laquelle la partie est automatiquement sauvegardée et la connexion interrompue si vous ne jouez pas (si vous ne touchez pas à la manette par exemple).

QUIT GAME Permet de vous déconnecter du réseau (si vous jouez en ligne), de sauvegarder votre partie et de quitter le jeu.

MODE BATTLE

En MODE BATAILLE, vous pouvez poser des pièges ou attaquer les autres joueurs. Les joueurs peuvent se livrer bataille conformément aux règles définies par le chef. Ce mode ne se joue qu'en MODE EN LIGNE, et seuls les utilisateurs de PSO Ver.2 peuvent participer. Il n'est pas possible de rejoindre une partie au milieu d'une bataille. L'état des joueurs tels que le niveau de jeu ou les objets récupérés modifiés sur le champ de bataille après que les joueurs sont entrés en MODE BATTLE, ainsi que les règles définies au cachet de Guild et reçues par les joueurs ne sont pas reflétés dans les données sauvegardées. Les armes perdues par un joueur sur le champ de bataille ne sont pas définitivement perdues car l'état des joueurs a déjà été enregistré au moment où le vaisseau des règles. Notez que toute coupure d'alimentation peut interrompre la sauvegarde des données. Select onnez QUITTER pour quitter la partie.

SELECTIONNER LE MODE BATTLE Lorsque vous constituez une EQUIPE dans le Foyer de Visualisation, sélectionnez MODE BATTLE. Les joueurs sont transférés au Guild des chasseurs de la ville une fois les inscriptions d'inscription entrées et sélectionnées. Le joueur qui crée l'EQUIPE en devient le chef. Pour plus d'informations sur le Foyer de Visualisation et la procédure de constitution d'une EQUIPE, consultez la page 55.

RECRUTER LES MEMBRES DE L'EQUIPE En MODE BATTLE, la partie doit se jouer à plus de deux joueurs. Recrutez plus de deux équipiers pour constituer une EQUIPE. De plus, la bataille ne peut avoir lieu que lorsque tous les membres y participent. Une fois les membres de l'EQUIPE recrutés, le chef de l'EQUIPE doit parler à l'opérateur du Guild des chasseurs.

DEFINIR LES REGLES AU GUICHET DU GUILD Le chef d'EQUIPE est chargé de sélectionner et définir les règles de la bataille. Utilisez ⬅➡ pour select onner les règles puis appuyez sur Ⓐ pour les val der et sur Ⓑ pour les annuler. Les membres de l'EQUIPE sont transférés sur le champ de bataille une fois les règles déf nies.

COMMENCER LA BATAILLE SUR LE CHAMP DE BATAILLE La bataille commence lorsque les règles définies par le chef sont affichées à l'écran et que chaque membre de l'EQUIPE est placé à l'une des quatre positions de départ prévues.

POSER UN PIEGE Vous pouvez poser un piège sur le champ de bataille au cours de l'affrontement. Les pieges dont vous disposez vous sont distribués au début de la bataille. Notez que le nombre de pièges varie en fonction des règles définies et que vous ne pouvez ni récupérer les pièges ni les transférer à d'autres une fois la bataille commencée. Peu après la pose des pièges, ceux-ci s'ouvrent, prêts à exploser dès que les joueurs, quels qu'ils soient, entrent dans la zone de déclenchement autour de leur position. L'explosion d'un piege peut également faire exploser d'autres pièges à proximité.

COMMENT POSER UN PIEGE ? Selectionnez Trap in items (Objets à pièges) dans le menu principal, puis select onnez Set (poser). Les pièges sont posés à l'endroit où se trouve le joueur. Vous pouvez également poser un piege à l'endroit où vous vous trouvez en appuyant simultanément sur les boutons analogiques G et D.

DEGATS OCCASIONNES PAR LES PIEGES Les pièges explosifs (Damage traps) provoquent une certaine quantité de dégâts. Les pièges ralentissants (Thrown Traps) empêchent les victimes de se déplacer rapidement pendant quelque temps. Les pièges de glace (Freeze Traps) gèlent les joueurs et les empêchent de se déplacer pendant quelques instants. L'option Chaos perturbe sévèrement les joueurs puisque les commandes données à l'un sont effectuées par un autre pendant un certain temps.

MODE BATTLE

SONAR A l'instar des plages, un certain nombre de sonars sont distribués aux joueurs au commencement de la bataille. Ce sonar, utilisable une fois, vous permet de mesurer la distance qui vous sépare d'un ennemi grâce au rythme des signaux sonores qu'il émet. Plus l'ennemi se trouve loin, plus ce rythme est réduit : plus l'ennemi est proche. Sachez toutefois que le joueur qui se trouve le plus près de vous connaîtra également la distance qui le sépare de vous.

POWER UP Les joueurs vaincus par d'autres sont boostés dans une certaine mesure et acquièrent un avantage. La puissance du power up varie en fonction des règles définies.

ECRAN DE RESULTATS Les résultats apparaissent à l'écran à l'issue de la durée définie et/ou à la fin de la bataille. Le message DRAW (Egalité) signale que les équipes adversaires terminent la bataille à égalité. Appuyez sur B pour fermer l'écran des résultats ou sur X pour réafficher les résultats.

DISCUSSION ET REGLES DE LA PROCHAINE BATAILLE Après avoir appuyé sur B pour fermer l'écran des résultats, tous les joueurs – à l'exception du chef d'EQUIPE, peuvent discuter entre eux ou se déplacer jusqu'à ce que le chef d'EQUIPE utilise la fenêtre affichée pour sélectionner la prochaine bataille. Les autres joueurs peuvent discuter entre eux, notamment à propos du maintien ou du changement des règles pour la prochaine bataille. Discutez des règles avec les membres de votre EQUIPE. Pour plus d'informations sur la discussion, reportez-vous aux pages 66-68.

FENETRE DE SELECTION DE LA PROCHAINE BATAILLE La fenêtre de sélection de la prochaine bataille s'affiche à l'écran lorsque le chef d'EQUIPE appuie sur B pour fermer l'écran des résultats, puis appuie sur B. Sélectionnez ensuite Oui, Non ou Retour au Foyer. Notez que seul le chef d'EQUIPE peut effectuer des sélections dans cette fenêtre.

Oui Les joueurs peuvent jouer la prochaine bataille selon les mêmes règles.
Non La fenêtre de sélection de la prochaine bataille se ferme.
Retour au Foyer Tous les membres de l'EQUIPE sont renvoyés au visual lobby.

DONNEES DE VICTOIRE OU DE DEFAITE Les données sauvegardées en MODE BATTLE sont les données de victoire ou de défaite affichées dans la fenêtre des résultats. Attention : la modification de l'état ou des objets des joueurs après réception des règles n'est pas reflétée.

EXPLORER RAGOL EN MODE BATTLE En MODE BATTLE, vous pouvez uniquement vous battre selon les règles définies au guichet du Guild. Vous pouvez aussi explorer Ragol comme n'importe quelle autre aventure. Vos données seront sauvegardées de la même manière. Vous pouvez aussi être blessé dans une attaque des joueurs de votre EQUIPE au cours d'une exploration en MODE BATTLE. Attention : vous devez prêter une plus grande attention à la position et à l'état des joueurs de votre EQUIPE qu'en mode de jeu normal.

MODE CHALLENGE

En MODE CHALLENGE, vous pouvez commencer une partie à partir de n'importe quel endroit de l'état spécifique et accéder à des niveaux plus profonds. Contrairement aux autres modes, vous ne définissez pas ici de niveau de difficulté. Par ailleurs, ce mode est réservé aux utilisateurs de PSO Ver.2 et ne se joue qu'en MODE EN LIGNE. Il n'est pas possible de rejoindre une partie en cours.

SELECTIONNER LE MODE CHALLENGE Lorsque vous constituez une EQUIPE dans le visual lobby, sélectionnez MODE CHALLENGE. Les joueurs sont transférés au Guild des chasseurs de la ville une fois les informations d'inscription entrées et sélectionnées. Le joueur qui crée l'EQUIPE en devient le chef. Pour plus d'informations sur le visual lobby et la procédure de constitution d'une EQUIPE, consultez la page 55.

SELECTION DU NIVEAU AU GUICHET DU GUILD Sélectionnez un niveau après avoir parlé à l'opérateur du Guild des chasseurs. Les niveaux que vous pouvez sélectionner dépendent du plus petit nombre de niveaux réalisés par les membres de votre EQUIPE qui participent à la partie. Après avoir utilisé ◀▶ et sélectionné une liste de niveaux, appuyez sur A pour valider vos choix ou sur B pour les annuler. Une fois le niveau sélectionné, vous êtes transféré à l'entrée du niveau. Sachez toutefois que les données sauvegardées au cours de la partie principale ne seront pas répercutées dans le MODE CHALLENGE.

RELEVEZ LE DEFI ! Une fois transféré au point de départ du niveau sélectionné au Guild des chasseurs, il ne vous reste plus qu'à relever le défi ! Avancez et explorez les zones avec les membres de votre EQUIPE.

REGLES DE BASE
- Chaque joueur commence la partie avec sa valeur initiale.
- Vous ne pouvez pas retourner à la ville avant d'avoir terminé les niveaux sélectionnés. Vous ne pouvez pas non plus vous servir des TELEPIPES et du RYUKER.
- Un joueur hué ne peut être ressuscité qu'à l'aide de SCAPEDOLL. REVERSER, MOON ATOMIZER et MAG sont sans effet.
- Le mode prend fin et tous les membres de l'EQUIPE sont automatiquement renvoyés au Guild des chasseurs dès que le HP de l'un des membres de l'EQUIPE atteint 0.

TERMINER LE NIVEAU Le niveau est terminé lorsque vous avez exploré toutes ses zones. Si vous le souhaitez, vous pouvez refaire le niveau que vous venez de terminer. Vous recevez une récompense lorsque vous terminez tous les niveaux. La récompense est sauvegardée parmi les données du personnage dans le fichier principal. Veillez à conserver un espace libre parmi les objets. Si vous détenez plus de 30 objets et que vous manquez d'espace, vous ne pouvez pas emporter votre récompense.

ECHEC DU CHALLENGE Lorsque le HP d'un des participants à la partie atteint 0 et que le joueur meurt, le CHALLENGE se conclut sur un échec et tous les joueurs sont automatiquement renvoyés à la ville. L'endroit où le joueur trouve la mort est sauvegardé. Vous découvrirez lors de la prochaine partie en MODE CHALLENGE une pierre tombale à la mémoire du valeureux quêteur de vie l'aventure à laquelle il a participé. Les informations identifiant le malheureux s'afficheront à mesure que les joueurs s'approcheront de la pierre tombale.

CONFIRMATION DE TITRE DANS LA FENETRE D'ETAT Les titres gagnés en MODE CHALLENGE sont affichés dans la fenêtre d'état.

OPTIONS

Sélectionnez OPTIONS dans l'écran de titre de PSO Ver 2 pour modifier les paramètres de jeu suivants. Notez que ces paramètres ne peuvent pas être modifiés en cours de partie. Utilisez ⬆⬇ pour sélectionner un objet dans le menu OPTIONS, puis appuyez sur Ⓐ. Utilisez ensuite ⬆⬇ pour sélectionner les paramètres voulus et appuyez sur Ⓐ pour les valider. Appuyez sur Ⓑ pour revenir au menu précédent.

LANGUAGE — Sélectionnez cette option pour modifier le paramètre de langue de PSO Ver 2.

BGM TEST — Sélectionnez cette option pour entendre les morceaux de musique de fond proposés dans PSO Ver 2. Utilisez ⬆⬇ pour sélectionner un morceau et appuyez sur Ⓐ pour le lire. Appuyez sur Ⓑ pour arrêter la lecture. Appuyez à nouveau sur Ⓑ pour revenir au menu OPTIONS.

SOUND OUTPUT — Cette option vous permet de définir une qualité STEREO ou MONO du son.

SOUND BALANCE — Cette option vous permet de régler le volume audio. Utilisez ⬆⬇ pour sélectionner BGM (musique) ou SE (effets sonores), puis ⬅➡ pour régler les volumes.

UPD SETTING — Configuration réseau de haut niveau pour sélectionner l'utilisation de l'UDP (User Data Protocol). Notez que la configuration réseau n'est pas nécessaire tant que votre fournisseur d'accès ne vous avertit pas de la possibilité d'utiliser un UDP lorsqu'aucune connexion au réseau n'est possible par exemple.

EXIT — Sélectionnez cette option pour revenir à l'écran de titre.

AVERTISSEMENT DANS LE CAS D'UNE UTILISATION EN LIGNE

Veuillez vous reporter aux Termes et Conditions (fournis séparément à l'intérieur de la boîte de PSO Ver 2), définis par Sega Europe Limited ("Sega", "we" "us"), en accord avec Sega Corporation, Sonic Team et/ou Isao, régissant les conditions d'accès au serveur Phantasy Star Online Ver 2 via Internet (le "Service"). Si vous souhaitez jouer à Phantasy Star Online Ver 2 en ligne, veillez à bien prendre connaissance de ces Termes et Conditions d'utilisation.

Sega Europe Ltd, Sega Corporation, Sonic Team et/ou Isao se réserve le droit d'interdire l'accès au serveur à un utilisateur de façon provisoire ou définitive, si le joueur se connecte au serveur PSO Ver 2 avec un objet non autorisé et/ou gêne de façon répétée les autres joueurs en violant les Termes et Conditions d'utilisation définies.